

AMIGA CD 32



Commodore



DEFENDER OF THE Crown III

An exciting, multimedia
adventure through the
realm of knights and
maidens

The Amiga CD³² Controller

CDTV

A Button

B Button

Arrow – Left

Arrow – Right

Arrow – Up

Arrow – Down

Amiga CD³²

Select ↓ (Red Button)

Stop ■ (Blue Button)

Direction Button – Left

Direction Button – Right

Direction Button – Up

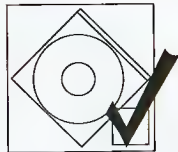
Direction Button – Down

To care for your disc...

Avoid touching
or scratching
the surface of
the disc.



Always store
the disc in its
original box.



CD32-3010

Copyright © 1992-93 Commodore Electronics Limited. All Rights Reserved.
Amiga CD32 and CDTV are a Trademarks of Commodore Electronics Limited.
P/N 371048-01

Defender of the Crown II

It is the year 1192. King Richard the Lionhearted has been captured by his enemies while returning to England from the Crusades. Four knights have volunteered to raise the ransom required to release the King, and free England from the clutches of Prince John. In *Defender of the Crown*, you choose to play the role of one of these knights. Your goal is to raise £20,000, the necessary ransom. Several avenues are open to you to increase your treasury — winning tournaments, capturing castles, conquering castles, skillful negotiating, etc. There are risks in all of these, and each knight has different skills which will determine your best course of action.

Getting Started

To begin, insert the disk in its caddy into the CDTV player. The game will begin automatically in one of the five languages based on your Preferences setting. First you will see an opening sequence. If you wish to skip it, press the B button when it begins, and you will go directly to the section describing the objective of the game. If you press B again, you skip to the section where you must choose your character.

NOTE: In certain configurations, your CDTV player or Amiga computer with a CDTV drive may not have enough memory to run *Defender of the Crown II*. In this case, the program will display the following message: "YOU MAY NOT HAVE ENOUGH MEMORY TO PLAY DEFENDER OF THE CROWN II." The game will run anyway, but you may not have enough memory to finish the game. If you see this error message, you may try any of the following to free up memory in your system: unplug any external floppy disk drive attached to the system; remove any hard disk drives attached to the system; ensure your Amiga computer system has at least 1 Mbyte of Chip memory installed. If your sound system has only one speaker, do not use a Y adapter cable to mix both channels. This may cause the channels to lose synchronization. Just connect one of the two audio channels to the speaker.

Playing the Game

When asked to choose a character, use the arrow buttons on the left side of the remote control to move the dagger (pointer) to the Knight you wish to select, then press the A button. Pay close attention to the abilities listed for the Knight you choose, as they should influence your decisions as you play the game.

Next you will see the main selection screen, consisting of a map of England, and a choice of five activities. The date and the amount of ransom money raised so far are listed at lower left of the screen. (This is your "score".) Your character starts the game with one territory and between £500 and £900. The light blue territory on the map is yours, and the dark green is owned by a Knight whom you may consider your ally. The other four colored territories are owned by enemy Knights. The white shield indicates the location of your army.

Your ultimate goal in the game is to raise £20,000 to free King Richard. You will have approximately two years to do this. Sir Robin of Loxley has offered to help in your quest, but his assistance can only be used three times during the allotted period.

Use the UP and DOWN arrow buttons on the remote control to highlight the options – HOLD TOURNAMENT, SEEK CONQUEST, GO RAIDING, CHECK RESOURCES, and READ MAP. When the desired option is highlighted, press the A button to select it.

Seek Conquest

Each territory you own will generate income every month, so the more land you own, the greater your wealth. Military conquest is one means of gaining more territories. When asked where you wish to move your army, use the arrow buttons to position the pointer, then press the A button to make your selection. The B button will return you to the main menu. You may only move your army into adjacent lands. Your soldiers may freely move through your own territories (blue), and will be granted safe passage across lands owned by your ally (dark green areas). Territories which are not owned by other knights are undefended, and can easily be taken by your army early in the game. Battles will have to be fought for most occupied lands.

If an area is protected by a castle, your army will need a catapult to attack it. The catapult may launch either stones or Greek fire towards the castle walls. To operate the catapult, use the LEFT and RIGHT arrow buttons to position the soldier in front of the rock or firepot you wish to use, then press the DOWN arrow. After the soldier loads your ammunition, use the UP and DOWN arrow buttons to adjust the tension of the catapult, and the A button to fire. Stones vary in weight, so the same catapult settings will not always achieve the same result. Try to hit the top of the wall first, then lower your aim as damage to the wall increases. Hurling Greek fire over the wall will damage the inside of the castle and demoralize its defenders. Be careful about the amount of damage you inflict. If you capture the castle it will take time to repair it during which the castle will be difficult for you to defend.

In the hand-to-hand part of the battles, you control the general intensity of your attack. Some battles can be won easily with few casualties, but if your army is outnumbered, FEROCIOUS ATTACK might still save the day, depending upon the morale of your troops. Robin of Loxley may offer to help before a coming battle. If you accept his offer, your ranks will be bolstered by his band of outlaws.

Hold Tournament

One way of gaining wealth and land is to joust for them. If you have at least £50, you may hold a tournament. (Sometimes other knights will call for a tournament, and you will be required to attend.) When asked to choose your first opponent, use the UP and DOWN arrow buttons to highlight the available choices, then the A button to indicate your choice. The greater the jousting skill of your opponent, the harder he will be to unseat.

The stakes for that joust are chosen in the same manner as choosing an opponent. (Any time an information box appears on the screen, pressing the B button will cancel it.)

When the action begins and your opponent is coming toward you, use the arrow buttons to aim your lance at the center of his shield. The side view which follows will show who was successful. You may face up to three opponents, but if you lose, you are out of the tournament and will return to the main selection screen.

Go Raiding

You may undertake a daring lone raid of another knight's castle in hopes of stealing some of his treasure. When asked which castle you wish to raid, use the arrow buttons to position the pointer, then press the A button to make your selection. Pressing the B button instead of the A button will return you to the main election screen, in case you change your mind about raiding.

After selecting a castle to raid, you will soon find your character facing a guard in the castle courtyard. This is where your swordfighting skills will come into play. The castle guards will attempt to take you alive, so that you can be held for ransom. Use the RIGHT and LEFT arrow buttons to move your character forward and backward, the B button to fend off your opponent's blow, and the A button to thrust. Try to thrust when your adversary is in motion towards you.

Robin of Loxley and Friar Tuck may offer to go with you on the raid. They will be of great help in the courtyard, but once inside the castle, you're on your own.

A successful raid not only increases your own wealth, but weakens the owner of that castle, so he will have less money to mount a military campaign.

Check Resources

This is the area of the game where you may view the current state of your resources, including the amount and distribution of your wealth, number of men in your army and guarding your castles, and various other items. This is also where you may begin construction of castles, re-distribute your wealth, send spies into other territories, build your army, and add to King Richard's ransom. Your advisors may be able to handle many of these items for you.

When CHECK RESOURCES is first chosen, you will be presented with a chart showing the current state of your affairs and two options. Choose LEAVE RESOURCES TO ADVISORS and your trusted advisors will do their best to take care of such chores as paying the troops, sending out spies, adding to King Richard's ransom, and many other chores necessary to run your small empire. You may still be alerted when your advisors feel your attention is necessary. As long as morale is high, your advisors can be trusted.

CONTROL YOUR OWN RESOURCES will present you with a list of options which give you direct control of your affairs. This may be done at any time during the game, and control can be handed back to your advisors any time you wish. The B button will return you to the main menu.



Control Your Own Resources

Buy Land

If any territories are for sale, they will be highlighted on the map, and a brief description will appear. You may accept or decline the offer to purchase.

Sell Land

Use the arrow buttons to position the pointer to the territory you wish to offer for sale, then press the A button. If any knights are interested, they will make an offer. You may accept or decline.

Build Castle

Use the arrow buttons to move the pointer to the area where you wish to build a new castle, then press the A button to begin construction. Once begun, a castle will take several months to be useable.

Personnel

Use the UP and DOWN arrow buttons to highlight the option you wish. When either Knights or Soldiers are highlighted, you may use the LEFT and RIGHT arrow buttons to hire or release men. Knights cost -£5 per month and soldiers cost -£1 per month. Their salaries will be automatically deducted from your treasure each month. To adjust the number of guards at your castles, move the outline to CASTLE GUARDS and press the A button. If you have more than one castle, you may now use the arrow buttons to choose one. Press the A button again when you've select, then use the LEFT and RIGHT arrow buttons to transfer soldiers to and from the castle. Pressing the A button again locks in your choice.

Send a Spy

You may send your spy into enemy territories by using the arrow buttons to position the pointer on the chosen territory, then pressing the A button. It will take several days for the spy to return, and he won't always be able to deliver useful information.

Add to Ransom

You will be presented with a small textbox indicating the amount of your wealth. Use the UP and DOWN arrow buttons to move the desired amount into the Ransom total. Money deposited into the Ransom can be borrowed back until the beginning of the next month.

Read Map

Use the arrow buttons to position the pointer to any territory, then press the A button. A textbox will appear with information about the chosen territory. You may keep selecting different territories with the A button, or use the B button to return to the main menu.

Surprise Events

From time to time, events will occur over which you have no control. Roaming bandits may rob your tax collector, your army may be infiltrated by your enemies, maidens may be kidnapped, other knights may call for a joust, or you may be attacked without warning. You will need to respond to each of these challenges as the need arises.

+ Additional Hints

The character you choose to portray at the beginning of the game will have not only various skills in leadership, jousting, and swordfighting, but a certain "reputation" which will greatly effect how he is treated by other knights in the game. For instance, Wolfric may be attacked more often, while Cedric might receive offers of negotiation.

If you enter the game as Cedric of Rotherwood, you have the option of paying in a largely strategic way. Unoccupied territories can be taken without battle, and a great deal of wealth can be amassed through the buying and selling of land. Most enemy knights will be eager to do business with Cedric, and slow to attack him (unless he attacks them first!) Building castles increases the value of land.

In the joust, don't risk land or money if going up against an opponent with more jousting skill than you have. Jousting for fame is not as inconsequential as it might seem, as the loyalty of your army and the treatment you receive from other knights is influenced by your FAME rating.

You can sometimes tell how much money another knight has by how much he offers to bet in the joust. If he only offers -£100 or -£200 then his finances are probably getting low.

If a Saxon maiden is captured by your enemies, it is often best to attempt a rescue, even if you have little swordfighting ability. You will have to weigh the price of being captured yourself against the cost of a lowered FAME rating in the eyes of your followers.

Money deposited in the Ransom can be borrowed back until the beginning of the next calender month. Think about how you might take advantage of this fact, since Ransom money is safe from thieves, raids, and conquest, while your own treasure is always at risk.

Raiding your ally's castle will turn him against you, but it is considered fair to take his land or money in a tournament.

If a castle's walls are intact, the castle guards can usually hold out against an army up to ten times their number.

† Special Features

On certain television sets, the game will begin in "cinemascope" mode, with a border above and below the picture. It is possible to force the program into "full-screen" mode. Simply press the A button during the opening title sequence. The game should now occupy the full screen of your TV set. This full-screen image may cause a vertical sync problem with your TV set (the image will roll vertically). This means that your TV will not support "full-screen mode". If this happens, simply press the A button again to return to "cinemascope" mode. Defender of the Crown II has a special feature which lets the game play all by itself! All you have to do is start up the program as usual, then not press any buttons. After 20 seconds, the game will start playing, in a random fashion. You just sit back and watch. If you like, you may break into game and take control at any time by simply pressing a button on the remote control. After starting the game, if you do not press any buttons on the remote control for a certain time, the game screen will disappear and a message saying simply "Defender of the Crown II" appears instead. This is to save your television set from phosphor burnout. To continue play, simply press any button on the remote control.

† The origin of Defender of the Crown

Defender of the Crown was originally written as a computer game for the Amiga Personal Computer and was published by Cinemaware as one of its first "interactive movie" games. The game set a new standard for computer illustration and achieved instant popularity. The original game was converted to other computer platforms and was also enhanced with sound and released as one of the first games on CD-ROM for the MS-DOS™ PC. For Defender of the Crown II, the original artist, Jim Sachs was commissioned to enhance the game with additional graphics, animation, and game-play. The entire game was redesigned to take advantage of the latest technology only available with the CDTV player. The vast space available (about 750 times that of the single floppy disk used for the original version) allows not only magnificent graphics, animation, music, sound effects, and speech, but five different language versions of the game all on a single CDTV disc.

Défenseur de la Couronne II

Nous sommes en l'an 1192. Le roi Richard Cœur-de-Lion a été fait prisonnier par ses ennemis en rentrant en Angleterre des Croisades. Quatre chevaliers se sont proposés pour trouver la somme requise pour la rançon qui libèrera le roi, et débarrasserait l'Angleterre de l'amaigrissement du Prince Jean.

Le jeu du Défenseur de la Couronne vous permet de jouer le rôle d'un de ces quatre chevaliers. Le but est de trouver la somme de 20.000 livres, le montant requis pour la rançon. Vous avez plusieurs moyens d'accroître votre trésor: gagner des tournois, prendre des châteaux à l'assaut, conquérir des territoires, mener les négociations, etc. Chaque méthode présente des risques, et chaque chevalier possède des talents qui leur sont propres, et qui détermineront votre stratégie dans le jeu.

Pour Commencer

D'abord, insérer le disque dans sa cartouche puis dans le lecteur CDTV. Le jeu commencera dans une des cinq langues, désignées par les Préférences CDTV que vous avez pré-sélectionné. En premier, vous verrez une séquence d'ouverture. Pour passer directement à l'action, vous pouvez appuyer sur la touche "b". Vous entendrez les instructions du jeu. Si vous appuyez à nouveau sur la touche "b", vous sauterez au choix du personnage.

N.B. Dans certaines configurations, votre lecteur CDTV ou votre ordinateur Amiga avec son périphérique CD n'aura pas assez de mémoire pour vous permettre de jouer au Défenseur de la Couronne. Dans ce cas, le système affichera le message suivant:

"Vous n'avez peut-être pas assez de mémoire pour jouer au DEFENSEUR DE LA COURONNE II." Le jeu commencera tout de même, mais vous n'aurez peut-être pas assez de mémoire pour aller jusqu'au bout. Si vous voyez ce message d'erreur, vous pouvez essayer une de méthodes suivantes pour libérer de la mémoire: débrancher tout lecteur de disquette externe connecté au système; débrancher tout lecteur de disque dur connecté au système; vérifier que votre ordinateur possède 1 méga-octet de mémoire Chip. Si votre système n'a qu'une seule enceinte, n'utilisez pas de connecteur "en Y" pour mélanger les deux canaux.

Ceci peut provoquer une perte de synchronisation. Il vaut mieux connecter l'un des deux canaux sonores à l'enceinte.

La Suite de jeu

Pour choisir un personnage, utiliser les flèches à gauche de la télécommande pour déplacer la dague (pointeur) sur le chevalier visé, puis appuyer sur la touche "A". Regarder attentivement les compétences du chevalier choisi, puisqu'elles devraient influencer vos décisions au cours du jeu.

Vous verrez ensuite l'écran de sélection principale, comprenant une carte de l'Angleterre et un choix de cinq activités. La date et le montant accumulé pour la rançon sont affichés en bas à gauche de l'écran. Ceci est votre "score". Votre personnage démarre le jeu avec un territoire et une somme d'argent de 500 livres. Votre territoire est affiché en bleu clair, et le territoire vert foncé représente celui d'un chevalier qui est votre allié. Quatre chevaliers ennemis occupent chacun un territoire en couleur.

L'emplacement de votre armée est indiqué par un bouclier blanc. Votre but est de réunir les 20.000 livres nécessaires pour libérer le roi Richard. Vous avez environ deux ans pour le faire. Sieur Robin deLoxley s'est proposé de vous aider dans cette tâche, mais il ne peut vous aider que trois fois.

Utiliser les flèches haut et bas de la télécommande pour sélectionner les options : ORGANISER UN TOURNOI, CHERCHER CONQUETE, ALLER ATTAQUER, VERIFIER RESSOURCES, LIRE LA CARTE. Lorsque l'option souhaité est surligné, appuyer sur la touche 'A' pour le sélectionner.

Organiser un Tournoi

Une manière de gagner de l'argent et de ramasser les terres est par la joute. En possédant au moins cinquante livres, vous pouvez organiser un tournoi. Quelquefois d'autres chevaliers vous appelleront à participer dans un tournoi, et vous serez tenu d'y aller. Pour choisir votre adversaire, utiliser les flèches haut et bas, puis appuyer sur la touche A pour valider. Plus votre adversaire est doué, plus vous aurez du mal à le vaincre.

Vous choisissez l'enjeu pour la joute de la même manière que vous avez choisi votre adversaire. Chaque fois qu'un encadré apparaît, appuyer sur la touche 'B' pour retourner à l'écran précédent.

Quand la joute commence et votre adversaire arrive sur vous, utiliser les flèches pour viser le centre de son bouclier avec votre lance. Observer la vue latérale pour savoir qui a gagné. Vous pouvez combattre jusqu'à trois adversaires, mais dès que vous perdez vous êtes éliminé du tournoi, et vous retournez à l'écran principal.

Chercher Conquete

Chacun de vos territoires vous fournira des revenus mensuels. Plus vous possédez de territoires, plus vos revenus seront élevés. La conquête militaire est une façon de gagner des territoires. Pour choisir le territoire où vous voulez placer votre armée, utiliser les flèches pour positionner le pointeur, puis appuyer sur la touche A. La touche B vous retournera à l'écran principal.

Vous ne pouvez déplacer votre armée qu'en territoires mitoyens. Vos soldats peuvent se déplacer librement à travers vos territoires (en bleu) et un laissez-passer vous sera accordé pour traverser les terres de votre allié (en vert foncé). Les territoires occupés ne sont pas défendus, et sont faciles à conquérir. Vous aurez à vous battre pour prendre les terres occupées.

Si vous attaquez un territoire protégé par un château, il vous faudra une catapulte. La catapulte peut lancer soit des pierres soit le feu grégeois. Pour contrôler la catapulte, utiliser les flèches gauche et droite pour positionner le soldat devant la pierre ou le boulet de feu à lancer, puis appuyer sur la flèche bas. Dès que le soldat a chargé la munition, utiliser les flèches haut et bas afin d'ajuster la tension de la catapulte, et la touche A pour tirer. Les pierres sont de poids variables, ainsi les mêmes tensions des catapultes n'auront pas toujours le même résultat.

Viser le haut du mur d'abord, puis abaisser votre tir au fur et à mesure que les dégâts au mur s'accumulent. Lancer le feu grégeois par dessus le mur endommagera l'intérieur du château et démoralisera ses défenseurs. Attention à ne pas trop abîmer le château. Si vous le capturez, il vous faudra plus de temps pour le réparer s'il est très endommagé, et il sera difficile à défendre.

Vous contrôler l'intensité de l'attaque pendant les batailles demain-à-main. Certaines batailles seront gagnées facilement avec peu de blessés, mais si votre armée est en position d'infériorité numérique, l'attaque féroce peut l'emporter si la morale de vos troupes est bon.

Robin de Loxley peut vous offrir de l'aide avant la bataille. Si vous acceptez son offre, sa bande d'hors-la-loi vous soutiendra.

Aller Attaquer

Vous pouvez faire un raid intrépide et solitaire contre le château d'un adversaire afin de voler une partie de son trésor. Utiliser les flèches pour positionner le pointeur sur le château à attaquer, puis appuyer sur la touche A. Si vous changez d'avis, appuyer sur la touche B pour retourner à l'écran principal.

Une fois le château sélectionné, vous vous trouverez dans la cour, avec un garde du château en face de vous. C'est le moment de montrer vos talents d'escrime. Les gardiens du château essaieront de vous faire prisonnier, pour récupérer une rançon.

Utiliser les flèches.

Droite et Gauche pour avancer et reculer votre personnage, la touche B pour parer les coups de l'adversaire, et la touche A pour le coup d'estoc. Essayer le coup d'estoc quand l'adversaire avance sur vous. Robin de Loxley et Frère Tuck proposeront de vous rejoindre pour le raid. Ils vous seront de grand secours dans la cour, mais une fois dans le château, à vous de jouer!

Vérifier Les Ressources

Acheter des Terres

Au cas où il y a des terres à acheter, celles-ci seront affichées sur la carte, et seront brièvement décrites. Vous pouvez accepter ou refuser l'achat.

Vendre des Terres

Utiliser les flèches pour positionner le pointeur sur le territoire à vendre, puis appuyer sur la touche A. Si un chevalier est intéressé, il vous fera une offre. A vous de l'accepter ou la refuser.

Bâtir un Château

Utiliser les flèches pour positionner le pointeur sur le territoire où vous voulez construire, puis appuyer sur la touche A. Il faut plusieurs mois avant que le château soit prêt.

Hommes et Matériel

Utiliser les flèches Haut et Bas pour sélectionner l'option voulue. Quand Hommes et Matériel, sont en sur-brillance utiliser les flèches droite ou gauche pour embaucher ou renvoyer des hommes. Un chevalier vous coutera 5 livres par mois; un soldat 1 livre. Les salaires seront déduits automatiquement de votre trésorerie chaque mois. Pour ajuster le nombre de gardiens de château, sélectionner le mot GARDIENS et appuyer sur la touche A. Si vous possédez plus d'un château, utiliser les flèches pour choisir un château, puis appuyer sur la touche A pour le sélectionner. Utiliser les flèches droit et gauche pour augmenter ou diminuer le nombre de gardes dans le château. Appuyer sur la touche A quand vous avez fini.

Envoyer un Espion

Si vous souhaitez envoyer un agent espionner un territoire ennemi, sélectionner le territoire avec les flèches puis appuyer sur la touche A. Il faut plusieurs jours à votre espion avant qu'il vous donne des nouvelles, et les informations qu'il vous fournira ne seront pas toujours utiles.

Ajouter à la Rançon

Vous verrez à l'écran le montant de votre trésor. Utiliser les flèches Haut et Bas pour transférer des fonds depuis votre trésor vers la caisse de la rançon. L'argent transféré à la rançon peut être emprunté le mois suivant, en cas de besoin.

Lire la Carte

Utiliser les flèches pour positionner le pointeur sur un territoire, puis appuyer sur la touche A. Vous verrez des informations sur le territoire en question. Vous pouvez continuer à sélectionner des territoires avec la touche A, ou appuyer sur la touche B pour retourner au menu.

✚ Les Surprises

De temps en temps, des événements auront lieu que vous ne pouvez contrôler. Des bandits voleront votre percepteur d'impôts, votre armée sera infiltrée par des ennemis, des demoiselles seront enlevées, d'autres chevaliers vous obligeront à participer à leurs tournois, ou vous serez attaqué par surprise. Vous devrez surmonter ces obstacles.

✚ Quelques Tuyeaux

Le personnage que vous sélectionnez au début du jeu a certains dons en leadership, à la joute, ou à l'épée, mais aussi une "réputation" qui déterminera son traitement entre les mains des autres chevaliers. Par exemple, Wolfric sera attaqué plus souvent, et Cédric sera sollicité plus souvent pour la négociation des terres.

Si vous prenez le rôle de Cédric de Rotherwood vous pouvez jouer d'une façon purement stratégique. Des territoires inoccupés peuvent être pris sans conflit et une grande somme d'argent peut être amassée en achetant et en vendant des terres. La plupart des chevaliers ennemis seront heureux de négocier avec Cédric, et peu enclin à l'attaquer (à moins qu'il les attaque en premier!)

La construction de châteaux accroît la valeur du territoire.

Dans la joute, ne jouez pas vos terres ou votre argent contre un adversaire plus fort que vous. La joute pour la gloire n'est pas sans importance, car la loyauté de votre armée et les réactions des autres chevaliers seront influencées par votre réputation.

La richesse des autres chevaliers peut être estimée en fonction de la mise qui vous est proposée sur la joute. S'il ne vous offre que 100 ou 200 livres, sa trésorerie est probablement en baisse.

Si une damoiselle Saxonne est capturée par vos ennemis, il vaut mieux essayer de la sauver même si vos talents à l'épée sont faibles. Il faut mesurer le prix à payer si vous êtes capturé contre l'effet d'un refus aurait sur votre renommée.

L'argent déposé dans la caisse de la Rançon peut être emprunté jusqu'au début du mois suivant. Imaginez comment vous pourriez en profiter. L'argent de la Rançon est à l'abri des voleurs, des raids, et de la conquête, tandis que votre trésor est toujours en danger.

Si vous faites un raid contre le château de votre allié, il deviendra votre ennemi. Mais il ne sera pas offusqué si vous gagnez ses terres ou son argent dans un tournoi. En général, les gardes d'un château peuvent le défendre contre une armée dix fois plus grande si ses murs sont intacts.

Fonctions Spéciales

Sur certains téléviseurs, le jeu commencera en mode "cinémascope", avec un cadre noir au dessus et en-dessous de l'image. Si vous préférez jouer avec un image "plein écran", il suffit d'appuyer sur le touche 'A' pendant la séquence d'ouverture.

Cet image "plein-écran" peut provoquer une perte de synchronisation verticale. Dans ce cas, votre télé ne supporte pas le mode "plein écran". Il suffit d'appuyer à nouveau sur la touche 'A' pour retourner au mode "cinémascope".

Défenseur de la Couronne Il est capable de jouer tout seul! Il suffit de démarrer le jeu comme d'habitude, puis d'attendre. Après environ 20 secondes, si vous n'avez pas appuyé sur une touche, le jeu commence, et se déroule d'une façon aléatoire. Installez-vous et regardez. Vous pouvez reprendre le jeu à tout moment en appuyant sur une touche de la télécommande.

Les Origines du Défenseur de la Couronne

Défenseur de la Couronne est un jeu écrit à l'origine pour l'ordinateur personnel Amiga et a été publié par la société américaine Cinemaware. Défenseur a été l'un des premiers jeux sous forme de "film interactif". Le jeu a créé un nouveau standard pour la qualité graphique et fut un succès immédiat. Le jeu a été converti pour d'autres micro-ordinateurs. Une version sur CD-ROM a été publiée pour les micros MS-DOS™, avec une musique améliorée.

Le jeu a été re-construit entièrement pour profiter des nouvelles technologies disponibles uniquement sur le lecteur CDTV. Jim Sachs, l'artiste de la première version, a été commissionné afin d'améliorer le jeu avec des nouveaux graphismes, animations, musiques, et stratégies. Votre disc CDTV comporte 340 fois plus de place que la disquette d'origine. Ceci permet d'inclure toutes les améliorations de M. Sachs, et la parole digitalisée en cinq langues en prime!

Verteidiger der Krone II

Es ist das Jahr 1192. König Richard Löwenherz wurde von seinen Feinden gefangenengenommen, während er sich auf der Rückreise von den Kreuzzügen nach England befand. Vier Ritter haben sich bereit erklärt, das nötige Lösegeld aufzutreiben, um den König freizusetzen und England von Prinz John zu befreien.

Als Verteidiger der Krone suchst Du Dir aus, einen der Ritter zu spielen. Dein Ziel ist es, die nötigen 20.000 Pfund für das Lösegeld aufzutreiben. Du hast mehrere Möglichkeiten, Deine Schatzkammer zu bereichern. Du kannst Turniere gewinnen, Schlösser besetzen, Land erobern oder geschickt verhandeln. Überall sind Risiken dabei und jeder Ritter hat verschiedene Fähigkeiten, die die nächste Handlung bestimmen.

Spielbeginn

Um anzufangen schiebe die Disc in die dafür vorgesehene cartridge und dann in das CDTV-System hinein. Das Spiel beginnt automatisch in einer der fünf Sprachen Deiner Wahl. Als erstes wirst Du eine Programmübersicht sehen. Falls Du weitergehen möchtest, drücke bitte die Taste B. Als erstes siehst Du eine Einführungssequenz. Wenn Du diese überspringen willst, drücke an deren Anfang die Taste B, und Du gelangst direkt in den Teil, der Dir das Ziel des Spiels erklärt. Wenn Du nochmal auf B drückst, springst Du gleich zu dem Teil, wo Du eine Figur aussuchen mußt.

BEMERKUNG: In bestimmten Konfigurationen hat Dein CDTV-Player oder Dein Amiga mit CDTV-Laufwerk evtl. nicht genug Speicher, um Verteidiger der Krone II laufenlassen zu können. In diesem Fall erhältst Du die Meldung:

"Du hast wahrscheinlich nicht genug Speicher, um VERTEIDIGER DER KRONE II zu spielen."

Das Spiel wird in dem Fall trotzdem anlaufen, wegen des mangelnden Speichers kannst Du es aber evtl. nicht bis zuende spielen.

Wenn Du die obige Meldung erhältst, kannst Du folgendes versuchen, um mehr Speicherplatz in Deinem System freizuräumen:

- Ziehe jedes externe Diskettenlaufwerk ab, das Du an das System angeschlossen haben.
- Entferne alle Festplattenlaufwerke aus Deinem System.
- Stelle sicher, daß Dein Amiga-System mindestens 1 MByte Chip-RAM hat.

Wenn Deine Tonausgabe nur einen einzigen Lautsprecher hat, benutze keinen Y-Adapter, um beide Kanäle zusammenzumischen. Dabei könnten die Synchronisation zwischen beiden Kanälen verlorengehen. Schließ stattdessen einfach nur einen der beiden Audio-Kanäle an den Lautsprecher an.

Wenn Du aufgefordert wirst, eine Figur auszusuchen, benutze dafür bitte die Richtungstasten auf der linken Seite der Fernbedienung. Damit kannst du den Zeiger auf den gewünschten Ritter stellen. Danach drücke Taste A. Richte Deine Aufmerksamkeit auf die Fähigkeiten des von dir gewählten Ritters, denn diese sollten Deine Entscheidungen beim spielen beeinflussen.

Als nächstes wirst Du eine Übersicht des Bildschirminhaltes sehen. Er besteht aus einer Landkarte von England und einer Wahl von fünf Aktivitäten. Das Datum und der Betrag des Lösegeldes, das bislang beschafft wurde, ist unten links auf dem Bildschirm aufgeführt. (Das ist Deine Punktzahl.) Deine Figur beginnt das Spiel mit einem Gebiet um 500 Pfund. Das hellblaue Gebiet auf der Landkarte gehört Dir und das dunkelgrüne Gebiet gehört einem Ritter, den Du als Feind bezeichnen kannst. Das weiße Schutzschild zeigt den Ort an, wo sich Deine Armee befindet.

Dein Hauptziel ist, 20.00 Pfund zu erkämpfen, um König Richard zu befreien. Dir stehen ungefähr 2 Jahre zur Verfügung, um diese Aufgabe zu bewältigen. Sir Robin von Loxley hat sich angeboten, Dir dabei zu helfen, aber seine Hilfe kann nur drei mal während dieses Zeitraumes in Anspruch genommen werden.

Benutze die Richtungstasten "DBEN" und "UNTEN" auf der Fernbedienung um die ausgewählten Punkte zu markieren: Turnier, Eroberung, Überfall, Vorratsbestand, Landkarte. Wenn die Auswahl markiert ist, wird die Taste A gedrückt

Eroberung

Jedes Deiner Gebiete erzeugt monatlich Einkommen. Je mehr Land Du besitzt, desto reicher bist Du. Eine Möglichkeit, mehr Land zu gewinnen, ist militärische Eroberung. Wenn Du gefragt wirst, wohin Du Deine Armee bewegen möchtest, benutze die Richtungstasten um den Zeiger einzustellen. Dann drücke die Taste A um auszuwählen. Mit der Taste B gelangst Du wieder zum Hauptmenü. Du darfst mit Deiner Armee nur in die benachbarten Länder ziehen. Deine Soldaten dürfen sich frei in Deinem eigenen Gebiet (blau) bewegen und sie können auch unversehrt durch die Länder Deines Feindes ziehen (dunkelgrüne Gebiete). Diejenigen Gebiete, die sich nicht im Besitz anderer Ritter befinden, sind unverteidigt und können sehr leicht zu Beginn des Spiels von Deiner Armee übernommen werden. Um die meisten besetzen Länder muß gekämpft werden.

Falls ein Gebiet durch ein Schloß geschützt ist, wird Deine Armee ein Katapult benötigen um anzugreifen. Das Katapult kann entweder Steine oder griechisches Feuer auf das Schloß abschießen. Um das Katapult zu bedienen, benutze die LINKS und RECHTS Richtungstasten, um den soldaten vor den Stein oder das Feuer Deiner Wahl zu stellen. Dann drücke auf die Taste UNTEN. Nachdem der Soldat die Munition geladen hat, drücke die DBEN und UNTEN Taste um die Spannung des Katapults anzupäßen und dann die Taste A um abzufeuern.

Die Steine sind unterschiedlich im Gewicht, daher wird die Katapultspannung nicht immer genau das selbe Ergebnis erzielen. Versuche zuerst, die Wand ganz oben zu treffen und dann ziele niedriger, wenn die Mauer mehr beschädigt ist. Wenn Du griechisches Feuer über die Mauer schleuderst, beschädigst Du das Schloß von innen und entmutigst seine Verteidiger. Sei vorsichtig, daß Du nicht zuviel Schaden anrichtest. Wenn Du das Schloß besetzt, mußt Du es reparieren und in der Zeit wird es schwierig sein, es zu verteidigen.

In denn Mann-gegen-Mann Schlachten hast Du die Kontrolle über die Intensität. Einige Schlachten können leicht gewonnen werden mit dem Verlust weniger Toter. Falls Deine Armee an Zahl übertroffen ist, kann ein wilder Angriff immer noch den Tag

retten, je nach der Stimmung Deiner Truppen. Robin von Loxley kann seine Hilfe jeweils vor einer bevorstehenden Schlacht anbieten. Wenn Du sein Angebot annimmst wird Dein Heer von seinen Scharen unterstützt.

Turniere

Eine weitere Möglichkeit, Land und Reichtum zu gewinnen, ist Turniere abzuhalten. (Manchmal werden andere Ritter ein Turnier veranstalten und Du bist gezwungen, daran teilzunehmen.) Wenn Du aufgefordert wirst, Deinen ersten Gegner auszuwählen, benutze die OBEN und UNTEN Richtungstasten um die verfügbare Auswahl zu markieren. Danach bediene die Taste A um Deine Wahl anzuzeigen. Je stärker die Turnierkräfte des Gegners sind, desto schwieriger ist es, ihn umzusteuern.

Die Wahl des Spieleinsatzes für das Turnier wird in der gleichen Weise vorgenommen wie die Wahl des Gegners. (Wann immer ein Informationskästchen auf dem Bildschirm erscheint, kannst Du ihn mit der Taste B auslöschen.)

Wenn der Angriff losgeht und der Gegner Dir entgegen kommt, benutze den Pfeil, um Deinen Speer auf die Mitte seines Schildes zu richten. Eine darauffolgende Seitenansicht wird Dir zeigen, wer gewonnen hat. Du kannst es mit bis zu drei Gegnern aufnehmen, aber falls Du verlierst wirst Du ausgeschieden und zum Hauptbildschirminhalt zurückverwiesen.

Überfall

Du kannst einen Alleinüberfall eines feindlichen Schloßes wagen, mit der Hoffnung, Schätze zu erobern. Wenn Du gefragt wirst, welches Schloß Du erobern möchtest, benutze bitte die Richtungstasten um den Zeiger zu stellen, dann drucke die Taste A um Deine Wahl zu treffen. Falls Du es Dir anders überlegen möchtest, kannst Du anstelle der Taste A die Taste B drücken und Du kehrst zum Hauptbildschirm zurück.

Nach dem Du Dir ein Schloß zum Überfall ausgesucht hast, wird Deine Figur kurz darauf einem Wächter im Schloßhof begegnen. Hier sollst Du Deine Schwertkampffähigkeiten anwenden. Die Wächter werden versuchen, Dich lebendig gefangen zu nehmen, damit sie ein Lösegeld für Dich bekommen können. Benutze die RECHTS und LINKS Richtungstaste um Deine Figur vorwärts und rückwärts zu bewegen, die Taste B um Deinen Gegner abzuwehren und die Taste A um vorwärts zu steuern. Versuche zu steuern, wenn Dein Gegner sich auf Dich zubewegt.

Robin von Loxley und Mönch Tuck können Dich bei Deinem Angriff begleiten. Sie können Dich im Schloßhof unterstützen, aber im Innern des Schloßes bist Du auf Dich allein gestellt. Ein erfolgreicher Überfall vermehrt nicht nur Deinen eigenen Reichtum sondern schwächt auch den Besitzer des Schloßes, so daß er weniger Geld hat, um einen militärischen Angriff zu starten.

Vorratsbestand

An dieser Stelle des Spiels könntest Du eventuell Deine Vorräte überprüfen, einschließlich der Verteilung Deines Reichtumes, der Anzahl Deiner Soldaten usw. Jetzt könntest Du auch neue Schloößer bauen, Deinen Reichtum neu verteilen,

Spione ins feindliche Gebiet senden, die Armee verstärken sowie König Richards Lösegeld erhöhen. Deine Ratgeber können viele dieser Dinge für Dich erledigen.

Wenn Du VORRATSBESTAND wählst, wirst Du eine Aufstellung sehen, die Deinen augenblicklichen Bestand zeigt mit der Angabe zweier Möglichkeiten. Wähle "Überlaße die Vorräte Deinen Ratgebern" und sie werden ihr bestes tun, sich um alle Aufgaben zu kümmern: Truppen bezahlen, Spione loschicken, König Richards Lösegeld erhöhen. Deine Vertrauten können Dich immer noch zu Hilfe rufen, falls sie es für nötig halten. Solange die Stimmung gut ist, kannst Du Deinen Ratgebern vertrauen.

Wenn du "Vorratskontrolle" wählst, erhältst Du eine Reihe von Vorgangsmöglichkeiten, die Dir die Gesamtkontrolle übertragen. Das kann jederzeit während des Spiel passieren. Genauso kannst Du jederzeit die Kontrolle Deinen Ratgebern übertragen. Taste B führt Dich zum Hauptmenü zurück.



Vorratskontrolle

Land Kaufen

Wenn Landbezirke zum Verkauf angeboten sind, sind die Gebiete auf der Landkarte markiert und mit einer kurzen Beschreibung versehen. Du kannst das Kaufangebot entweder annehmen oder abschlagen.

Land Verkaufen

Benutze die Richtungstasten, um den Zeiger auf das Gebiet zu richten, daß Du verkaufen möchtest, dann drücke die Taste A. Falls ein Ritter interessiert ist, wird er ein Angebot unterbreiten. Du kannst es annehmen oder abschlagen.

Schloß Bau

Benutze die Richtungstasten, um den Zeiger auf das Gebiet zu richten, wo Du ein Schloss bauen möchtest, dann drücke die Taste A und beginne mit dem Bau. Nach dem Baubeginn dauert es einige Monate bevor ein Schloß benutzbar ist.

Personal

Benutze die OBEN und UNTEN Tasten um Deine Wahl zu markieren. Wenn entweder Deine Ritter oder Deine Soldaten markiert sind, kannst Du die LINKS und RECHTS Richtungstasten benutzen um sie einzusetzen oder freizulassen. Ritter kosten 5 Pfund pro Monat und Soldaten 1 Pfund. Ihre Löhne werden automatisch jeden Monat von Deinem Schatz abgezogen. Um die Anzahl der Wächter an Deinen Schloßern zu ändern schiebe den Umriss zu "Schloßwächter" und drücke Taste A. Falls Du mehr als ein Schloß hast, kannst Du nun die Richtungstasten benutzen um eins auszusuchen. Drücke wieder Taste A wenn Du gewählt hast und benutze die LINKS und RECHTS Richtungstasten um Soldaten zum Schloß zu versetzen. Drücke Taste A und dieser Schritt ist vollzogen.

Spionieren

Du kannst Deinen Spion in ein feindliches Lager schicken in dem Du die Richtungstasten zur Steuerung benutzt und den Zeiger auf das von Dir gewählte Gebiet stellst. Danach drücke Taste A. Es dauert einige Tage bevor Dein Spion zurückkehrt und er kommt nicht immer mit Informationen zurück, die Du gebrauchen kannst.

Lösegeld Erhöhen

Ein kleines Textkästchen wird die Höhe Deines Reichtums auswerfen. Benutze die DBEN und UNTEN Pfeile, um den gewünschten Betrag zum Gesamtlösegeld zu überweisen. Das überwiesene Geld kann bis Anfang des nächsten Monats wieder ausgeliehen werden.

Landkarte Lesen

Benutze die Richtungstasten um den Zeiger auf ein Gebiet zu stellen dann drücke Taste A. Daraufhin erscheint ein Textkästchen mit der Information über das gewählte Gebiet. Du kannst noch andere Gebiete mit der Taste A auswählen oder aber mit der Taste B zum Hauptmenue zurückkehren.

+ Berraschende Ereignisse

Ab und zu wird etwas passieren, das sich Deiner gewalt entzieht. Herumziehende Banditen können Deinen Steuerverwalter ausrauben, Feinde können in Deine Armee eindringen, Hofdamen können festgenommen werden, andere Ritter können ein Turnier veranstalten oder Du kannst ohne Vorwarnung angegriffen werden. Du wirst auf diese Vorfälle jeweils zum gegebenen Zeitpunkt entsprechend reagieren müssen.

+ Zusätzliche Tips

Die Figur, die Du Dir zu Beginn des Spiels ausgesucht hast, hat nicht nur verschiedene Fähigkeiten wie z.B. in Führung, Turnier und Schwertfechten, sondern auch einen Ruf, der einen Einfluß darauf hat, wie er von den anderen Rittern behandelt wird. Wolfric könnte z.B. häufiger angegriffen werden, während Cedric mehr Verhandlungsangebote erhalten könnte.

Wenn Du das Spiel als Cedric von Rotherwood beginnst, hast Du die Möglichkeit, weitgehend strategisch vorzugehen. Unbesetzte Gebiete können ohne Kampf beschlagnahmt werden und großer Reichtum kann durch An- und Verkauf von Land erzielt werden. Die meisten feindlichen Ritter werden gern mit Cedric Geschäfte abwickeln und ihn nicht so ohne weiteres angreifen (es sie denn, er greift zuerst an). Schoßbau hebt den Wert des Landes.

Bei Turnieren riskiere nicht Land oder Geld wenn Du gegen jemanden kämpfst, der stärkere Fähigkeiten hat als Du. Wenn Du fuer mehr Ruhm turnieren willst, so hat das seine Folgen, da die Treue Deiner Armee, als auch die Behandlung, die Du von anderen Rittern erfährst, von dem Stand Deines Ruhms abhae. Manchmal kannst Du von dem Wettersatz eines Ritters beim Turnier ablesen, wieviel Geld er hat.

Wenn eine sächsische Hofdame von Deinen Feinden gefangen genommen wird, ist es meistens das beste, zu versuchen, sie zu retten, selbst wenn Du nur sehr geringe Schwertkampffähigkeiten hast. Du mußt dann den Preis, gefangen genommen zu werden mit den Kosten verminderten Ruhmes abwägen. Geld, das als Lösegeld deponiert wurde, kann bis zum Anfang des nächsten Monats ausgeliehen werden. Nutze dies zu Deinem Vorteil, da das Lösegeld immer in Sicherheit ist, während Dein eigenes Schatztum immer in Gefahr ist. Wenn Du das Schloß Deines Feindes überfällst, wird er sich gegen Dich richten; es ist jedoch fair, sein Geld oder Land im Turnier zu gewinnen.

Wenn die Wände eines Schloßes unversehrt sind, können die Schloßwächter es gewöhnlich mit einer zehn mal so großen Armee aufnehmen.

Besondere Eigenschaften

Auf bestimmten Fernsehgeräten wird das Spiel in einem "Cinemascope"-Modus starten, mit schwarzen Streifen über und unter dem Bild. Du kannst das Programm aber veranlassen, den ganzen Schirm auszunutzen. Drücke dazu einfach die Taste A während der Einführungssequenz.

Diese volle Bildhöhe kann Deinem Fernsehgerät aber evtl. Synchronisationsprobleme bereiten (das Bild läuft dann vertikal durch). In diesem Fall unterstützt Dein Fernsehgerät nicht die volle Bildhöhe. Drücke dann noch einmal die Taste A, um zum "Cinemascope"-Modus zurückzukehren.

Verteidiger der Krone II bietet eine besondere Eigenschaft, indem es ganz alleine gegen sich selbst spielen kann! Du brauchst das Programm dazu nur normal zu starten und keinerlei Taste zu betätigen. Nach 20 Sekunden beginnt dann das automatische Spiel, und zwar mit einem zufälligen Ablauf. Du kannst Dich zurücklehnen und zuschauen. Wenn Du magst, kannst Du zu jedem Zeitpunkt in das Spiel einsteigen und die Steuerung übernehmen, indem Du einfach irgendeine Taste der Fernbedienung drückst.

Die Entstehung Des "Verteidiger der Krone"

"Verteidiger der Krone" war ursprünglich als Computerspiel für den Amiga Computer geschrieben worden und wurde von Cinemaware als ihr erstes "interaktives Videospiel" herausgegeben. Das Spiel setzte einen neuen Maßstab für Computerillustrationen und gewann sofortige Popularität. Das ursprüngliche Spiel wurde auf andere Computerplattformen übertragen und, mit Ton versehen, als eines der ersten Spiele auf CD-RDM für den MS-DOSTM PC freigegeben.

Jim Sachs, der ursprüngliche Künstler des "Verteidiger der Krone" wurde beauftragt, das Spiel mit zusätzlicher Grafik und Animation zu bereichern. Das gesamte Spiel wurde noch einmal neu verfaßt unter Berücksichtigung der neuesten Technologie, dem CDTV Player. Der viele Raum der frei wurde (ungefähr 340 mal verglichen mit dem der beiden Disketten der Original-version) ermöglichen nicht nur hervorragende Grafik, Animation, Music, Toneffekte und Sprache, sondern zusätzliche Versionen in 5 Fremdsprachen auf einer einzigen CDTV-Disc.

Difensore Della Corona II

È l'anno 1992. Il re Riccardo Cuor di Leone è stato fatto prigioniero dai suoi nemici mentre stava tornando in Inghilterra dalle Crociate. Quattro cavalieri si sono offerti per raccogliere il riscatto richiesto per il rilascio del re, e liberare l'Inghilterra dalle grinfie del Principe Giovanni.

Quale Difensore della Corona, è possibile scegliere di giocare nel ruolo di uno di questi cavalieri. Lo scopo è quello di raccogliere 20.000 sterline, la cifra necessaria per il riscatto. Ci sono diversi modi per aumentare il tesoro – vincere tornei, catturare castelli, conquistare territori, contrattare abilmente, ecc. In tutte queste azioni ci sono dei rischi e ogni cavaliere possiede diverse abilità che determinano il migliore corso d'azione.

Come iniziare

Per iniziare, inserite il dischetto nel suo caricatore dentro il lettore CDTV. La partita comincerà automaticamente, in una delle cinque lingue scelta con la selezione delle Preferenze. Dapprima verrà mostrata una sequenza introduttiva. Se si desidera passare oltre, premere il pulsante B all'inizio della sequenza stessa, saltando in questo modo direttamente alla sezione in cui viene descritto l'obiettivo del gioco. A questo punto, premendo nuovamente il tasto B, è possibile passare alla sezione in cui viene scelto il personaggio nel cui ruolo si desidera giocare.

Nota: In configurazioni particolari, il lettore CDTV o il computer Amiga con un drive CDTV possono non avere memoria sufficiente per un pieno e corretto funzionamento di "Difensore della Corona II". In questo caso, il programma visualizzerà il seguente messaggio: "La memoria disponibile può non essere sufficiente per DIFENSORE DELLA CORONA II." Il gioco funzionerà comunque, ma esiste la possibilità che la memoria disponibile non sia sufficiente a terminarlo. Nel caso in cui si incontri un problema del genere, si suggerisce di intraprendere una – o più – fra le seguenti azioni, per liberare della memoria: – disconnettere eventuali lettori di dischetti collegati al sistema – disconnettere eventuali dischi rigidi collegati al sistema – assicurarsi che il proprio computer Amiga abbia almeno 1 MByte di memoria Chip installata. Se il proprio sistema audio ha un solo altoparlante, si sconsiglia l'uso di un adattatore a Y per miscelare i segnali dei due canali, poiché questo potrebbe comprometterne la sincronizzazione. Connettere quindi un solo canale.

Come giocare

Quando viene chiesto di scegliere un personaggio, bisogna usare i pulsanti freccia situati nella parte sinistra del telecomando per muovere il puntatore verso il Cavaliere che si desidera scegliere, e premere quindi il pulsante A. È consigliabile prestare attenzione all'elenco delle abilità riportate per il Cavaliere che viene scelto, dato che influenzeranno le sorti della partita.

Viene quindi visualizzato lo schermo principale, con la mappa dell'Inghilterra e un menu di cinque possibili scelte. In basso a sinistra appaiono la data corrente e il totale dei soldi raccolti per il riscatto (questo è il vostro punteggio). Ogni personaggio

comincia la partita con un territorio e 500 sterline. Il vostro personaggio è nel territorio azzurro, mentre quello verde scuro appartiene ad un Cavaliere che potete considerare vostro alleato. Gli altro quattro territori colorati appartengono ai Cavalieri nemici. Lo scudo bianco crociato di rosso indica la posizione della vostra armata.

Lo scopo della partita è quello di raccogliere 20.000 sterline per liberare il re Riccardo. Avete approssimativamente cinque anni per raggiungere il vostro obiettivo. Sir Robin di Loxley vi offre il suo aiuto, ma la sua assistenza può venir usata soltanto tre volte durante l'intera partita.

Per evidenziare le varie opzioni del menu, usare i tasti freccia SU e GIU' del telecomando; le scelte possibili sono "INVASIONE", "TORNEO", "SACCEGGIO", "RISORSE" e "MAPPA". Una volta evidenziata l'opzione prescelta, premere il pulsante A per selezionarla.

Invasione

Ogni territorio posseduto ha un reddito mensile, quindi più territori possiedono, più ricchezze verranno da questi. Le conquiste militari sono un modo per ottenere più territori. Quando viene chiesto dove si desidera muovere l'esercito, occorre posizionare il puntatore con i pulsanti freccia, quindi premere il pulsante A per fare la selezione. Con il pulsante B si torna al menu principale. E' possibile muovere l'armata soltanto nei territori adiacenti a quello in cui si trova il proprio esercito in quel momento. I soldati possono muoversi liberamente nei propri territori (aree azzurre), e verrà dato loro libero passaggio attraverso i territori degli alleati (aree verde scuro). I territori che non sono posseduti da altri Cavalieri sono indifesi, e possono facilmente essere conquistati all'inizio della partita. Per la maggior parte dei territori già occupati sarà necessario combattere per ottenerne la conquista.

Se un territorio è protetto da un castello, l'armata avrà bisogno di una catapulta per poterlo attaccare. La catapulta può lanciare pietre o fuoco greco contro le mura del castello. Per adoperare la catapulta, utilizzare i pulsanti freccia SINISTRA e DESTRA del telecomando per spostare il soldato davanti alla pentola con il fuoco o alla pietra che si desidera usare, quindi premere il pulsante freccia GIU'.

Dopo aver caricato la catapulta, premere i pulsanti freccia SU o GIU' per aggiustarne la potenza di tiro, ed infine premere il pulsante A. Le pietre hanno pesi diversi, quindi la stessa posizione della catapulta non ottiene il medesimo risultato per entrambe le pietre. Il migliore effetto si ottiene colpendo prima la cima del muro, e quindi abbassando il tiro per aprire un varco sempre più ampio. Il lancio del fuoco greco al di là del muro farà danni dentro il castello e demoralizzerà i difensori. E' consigliabile porre molta attenzione alla quantità di danni inflitti al castello: se lo si catturerà, occorrerà del tempo per fare le riparazioni, durante il quale sarà difficile difenderlo.

Nelle battaglie corpo a corpo, è possibile controllare l'intensità generale dell'attacco stesso. Alcune battaglie vengono vinte facilmente con poche perdite, ma se la propria armata è inferiore di numero, scegliere "Attacco Feroce" può salvare la situazione, a seconda del morale dei soldati.

Nell'eventualità che Robin di Loxley offra il suo aiuto prima dell'imminente battaglia, accettando la sua offerta si può aumentare il totale delle truppe grazie all'apporto della sua banda di fuorilegge.

Torneo

Una maniera di guadagnare ricchezza e territori -è- quella di giostrare. Se si possiedono un minimo di 50 sterline, si può prendere parte ad un torneo (a volte il torneo è organizzato da altri Cavalieri, e c'è l'obbligo di parteciparvi). Quando viene chiesto di scegliere il primo avversario, utilizzare i pulsanti freccia SU e GIU' per evidenziare una fra le possibili scelte, e quindi premere il pulsante A. Più il vostro avversario è abile nel giostrare, più- sarà difficile disarcionarlo.

La posta in gioco per ogni giostra viene scelta nella stessa maniera in cui si sceglie un avversario (ogni qualvolta un riquadro del genere appare sullo schermo, premere il pulsante B per cancellarlo).

Quando comincia l'azione e il vostro personaggio corre incontro a contendente, bisogna premere i pulsanti freccia per puntare la lancia la centro del suo scudo. La vista di profilo che segue mostrerà- chi ha avuto successo. E' possibile affrontare fino a tre cavalieri ad un torneo, ma se si perde si viene eliminati e si ritorna allo schermo principale.

Saccheggio

E' possibile intraprendere un'isolata e audace razzia ad un castello di un altro Cavaliere con l'intento di rubare parte del suo tesoro. Quando viene chiesto quale castello si desidera scegliere, usare i pulsanti freccia per posizionare il puntatore, e quindi premere il tasto A per effettuare la selezione. Premendo il pulsante B invece del pulsante A si torna allo schermo principale, nel caso in cui si cambi idea riguardo il saccheggio.

Dopo aver scelto il castello da saccheggiare, il vostro personaggio si troverà- di fronte ad una guardia, nel cortile interno del castello stesso. In questo frangente l'abilità- con la spada diventa determinante. Le guardie del castello cercheranno di catturare il vostro personaggio vivo, in modo da poter ottenere un riscatto in cambio della sua libertà. Utilizzare i pulsanti freccia DESTRA e SINISTRA per muovere il personaggio avanti e indietro, il pulsante B per difenderlo dai colpi dell'avversario ed il pulsante A per colpire. Gli effetti migliori si ottengono colpendo l'avversario quando è in movimento verso il vostro personaggio.

Può darsi che Robin di Loxley e Frate Tuck si offriranno di accompagnarvi nel vostro saccheggio. Saranno di grande aiuto nel cortile, ma una volta entrati nel castello potrete contare solo su voi stessi.

Un saccheggio che ha successo non soltanto aumenta la ricchezza, ma indebolisce anche il proprietario del castello, che avrà meno denaro per organizzare una campagna militare.

Risorse

In questa parte del gioco si controlla lo stato delle risorse correnti, inclusi la somma e la distribuzione del tesoro, il numero degli uomini che costituiscono l'esercito e quelli di guardia ai castelli, oltre a diverse altre cose. Scegliendo "Lascia le risorse ai consiglieri", i vostri fiduciari faranno del loro meglio per provvedere a faccende quali pagare le truppe, mandare spie,

aggiungere denaro al riscatto per re Riccardo e molte altre attività necessarie al mantenimento del piccolo impero. Sarete forse avvertiti quando i consiglieri reputano che la vostra attenzione sia necessaria. Finché il morale è alto, potete aver fiducia dei consiglieri.

"Controlla le risorse" presenterà un elenco di opzioni che consentiranno il diretto controllo degli affari. Questo può essere scelto a qualsiasi punto del gioco, ed il controllo può essere ceduto di nuovo ai consiglieri in qualsivoglia momento. Premendo il pulsante B si torna al menu principale.



Controlla le Risorse

Compra Della Terra

I territori in vendita sono evidenziati sulla mappa con una breve descrizione. Si può accettare o rifiutare l'offerta di vendita.

Vendi Della Terra

Utilizzare i pulsanti freccia per posizionare il puntatore sul territorio che si desidera mettere in vendita, quindi premere il pulsante A. Se ci sono Cavalieri interessati, faranno un'offerta. Anche qui, è possibile accettare o rifiutare.

Costruisci Un Castello

Usare i pulsanti freccia per posizionare il puntatore sul territorio nel quale si vuole costruire un castello, quindi premere il pulsante A per dare inizio alla costruzione. Occorreranno diversi mesi prima che il castello possa essere abitato.

Esercito

Usare i pulsanti freccia SU e GIU' per selezionare le opzioni desiderate. Quando vengono selezionati i cavalieri o i soldati, si attiveranno i pulsanti freccia DESTRA e SINISTRA per arruolarli o disimpegnarli. I cavalieri costano 5 sterline al mese, mentre i soldati costano 1 sterlina al mese. I loro salari verranno automaticamente dedotti dal tesoro ogni mese. Per determinare il numero delle guardie ai castelli, scegliere la relativa opzione dal menu e premere il pulsante A. Se si possiede più di un castello, è possibile selezionarne uno con i pulsanti freccia, e premere quindi il tasto A per confermare l'avvenuta selezione. A questo punto, con i pulsanti freccia DESTRA e SINISTRA, è possibile trasferire i soldati verso o dal castello. Premendo nuovamente il pulsante A si conclude lo spostamento.

Invia Una Spia

E' possibile mandare una spia nei territori nemici usando i pulsanti freccia per posizionare il puntatore sul territorio scelto, e premendo quindi il pulsante A. Ci vorranno diversi giorni prima che la spia ritorni, e non sempre gli sarà possibile riportare informazioni utili.

Aggiungi Al Riscatto

Verrà mostrato un piccolo riquadro indicante la somma del tesoro. Utilizzare i pulsanti freccia SU e GIU' per aggiungere la

somma desiderata al totale del riscatto. Il denaro accantonato per il riscatto può essere preso in prestito fino all'inizio del mese successivo.

Mappa

Usare i pulsanti freccia per posizionare il puntatore sopra un qualsiasi territorio, e premere quindi il tasto A. Verrà mostrato un riquadro con le informazioni circa il territorio selezionato. E' possibile a questo punto scegliere un nuovo territorio, spostando il puntatore su di esso e premendo il pulsante A, oppure tornare al menu principale premendo il pulsante B.

Eventi Improvvisi

Di tanto in tanto, succedono avvenimenti sui quali non è possibile esercitare alcun controllo. Banditi vagabondi possono derubare un esattore, il nemico può infiltrarsi all'interno del vostro esercito, delle damigelle possono essere rapite, altri Cavalieri possono indire un torneo, o un territorio può essere attaccato senza alcun preavviso. E' necessario essere in grado di affrontare ciascuna di queste eventualità nel momento in cui esse si verificano.

Suggerimenti Aggiuntivi

Il personaggio di cui scegliete di assumere l'identità all'inizio del gioco dovrà avere non soltanto le abilità di comandare, duellare e giostrare, ma anche una certa "reputazione" che influenzerà molto la maniera in cui verrà trattato da altri Cavalieri nel corso della partita. Per esempio, Wolfric verrà forse assalito più spesso, mentre Cedric riceverà offerte di negoziazione.

Assumendo il ruolo di Cedric di Rotherwood, si ha la possibilità di giocare in modo più strategico. I territori non occupati possono essere conquistati senza combattere, ed una grande ricchezza può essere accumulata comprando e vendendo territorio. La maggior parte dei Cavalieri nemici saranno ben disposti a concludere affari con Cedric, piuttosto che combatterlo (a meno che non attacchi lui per primo!). La costruzione di castelli aumenta il valore dei territori.

Nel giostrare, è meglio non rischiare territori o denaro se bisogna battersi con un avversario più abile del personaggio da voi scelto. Battersi per la gloria non è cosa di poca importanza come può sembrare, perché la fiducia dell'esercito e il trattamento ricevuto dagli altri Cavalieri è influenzato dall'entità della vostra fama.

A volte è possibile dedurre quanto denaro un Cavaliere possiede dall'entità della somma messa in gioco ad un torneo. Se offre soltanto 100 o 200 sterline le sue finanze stanno probabilmente assottigliandosi.

Se una damigella sassone viene rapita dai nemici, a volte è meglio cercare di soccorrerla, anche se non si è molto abili nel duellare. Si dovrà valutare il rischio di venir preso prigioniero contro la perdita di fama nei confronti dei propri seguaci.

Il denaro accantonato per il riscatto può essere preso in prestito fino all'inizio del mese successivo. E' bene considerare con attenzione questa possibilità, dal momento che il denaro facente parte del riscatto è assicurato contro rapine, banditi e conquiste, mentre la propria ricchezza è sempre a rischio.

Un alleato diventa nemico se gli viene saccheggiato il castello, mentre è considerata cosa giusta conquistare denaro e territori

durante i tornei.

Se le mura di un castello sono intatte, le guardie che si trovano a sua difesa possono di solito resistere contro un esercito fino a dieci volte più numeroso.

† Funzioni Speciali

Con alcuni televisori, il gioco apparirà in modo "cinemascope", con una fascia nera nelle parti inferiore e superiore dello schermo. E' possibile forzare il programma in modalità "schermo pieno", semplicemente premendo il tasto A durante la sigla iniziale. In questo modo, l'immagine dovrebbe occupare l'intero schermo del televisore.

Quest'immagine a pieno schermo potrebbe però causare dei problemi di perdita del sincronismo verticale, con alcuni televisori (l'immagine scorre in continuazione in senso verticale). Ciò significa che il televisore in questione non può funzionare in questa particolare modalità, e risulterà quindi conveniente premere di nuovo il tasto A per tornare alla modalità di funzionamento "cinemascope".

"Difensore della Corona II" ha un'opzione speciale che permette al gioco di funzionare autonomamente. Basterà avviarlo nel solito modo, e quindi evitare di premere qualsiasi tasto. Dopo 20 secondi, il gioco comincerà da solo, in modo casuale. Se, dopo essere stati spettatori per un po', si desidera entrare attivamente nel gioco prendendone il controllo, sarà sufficiente premere un tasto qualsiasi del telecomando.

Dopo aver iniziato a giocare, se non viene premuto nessun tasto per un certo tempo, lo schermo del gioco sparirà, e al suo posto verrà visualizzato il messaggio "Difensore della Corona II". Questo eviterà un eventuale danneggiamento dei fosfori del televisore. Per continuare nel gioco, premere un tasto qualsiasi del telecomando.

† Origine del "Difensore della Corona"

Il "Difensore della Corona" fu originalmente scritto come gioco per computer per il Personal Computer Amiga, e fu pubblicato da Cinemaware come il primo gioco del tipo "film interattivo". Il gioco stabilì un nuovo standard per le illustrazioni in computergrafica, ed ottenne immediata e grande popolarità. Il gioco originale fu convertito per altre piattaforme hardware, e fu inoltre arricchito nella parte audio e commercializzato come uno dei primi giochi su CD-ROM per i Personal Computer MS-DOS compatibili.

Fu chiesto a Jim Sachs, l'artista ideatore, di produrre la versione II di "Difensore della Corona", aggiungendo dell'altra grafica, animazioni, e possibilità di gioco. L'intero gioco fu ridisegnato, avvantaggiandosi della più recente tecnologia resasi disponibile con il CDTV. Il vasto spazio di memorizzazione del CD (circa 340 volte quello dei due dischetti utilizzati nella versione originale) permette di avere non soltanto grafica, animazioni, musica, effetti sonori e parlato magnifici, ma anche cinque versioni del gioco nelle diverse lingue, in un unico disco CDTV.

El Defensor de la Corona II

Es el año 1192. El rey Ricardo Corazón de León ha sido capturado por sus enemigos mientras regresaba de las Cruzadas a Inglaterra. Cuatro caballeros se han ofrecido para reunir el rescate necesario para liberar al rey salvar a Inglaterra de las garras del Príncipe John (Juan).

En El Defensor de la Corona, tu decides tomar el papel de uno de esos caballeros. Tu objetivo es reunir 20.000 libras, la cantidad necesaria para el rescate. Hay varias formas de aumentar tu tesoro: ganando torneos, capturando castillos, conquistando territorios, mediante negociaciones, etc. Todas ellas tienen sus riesgos, y cada caballero tiene diferentes habilidades que determinan el mejor camino a seguir.

Inicio del Juego

Para empezar, introduce el disco con su soporte en el CDTV. El juego empezará automáticamente en uno de los 5 idiomas, dependiendo de su selección en las preferencias.

Primero verás la secuencia inicial de créditos. Si deseas saltártela, pulsa el botón B cuando empiece, con lo que irás directamente a la sección que describe el objetivo del juego. Si pulsas el botón B otra vez, pasarás a la parte donde tienes que elegir un personaje.

Nota: En determinadas configuraciones, tu CDTV o Amiga con unidad CDTV puede que no tenga suficiente memoria para ejecutar El Defensor de la Corona II. En éste caso, el programa mostrará el siguiente mensaje: "No hay suficiente memoria para ejecutar EL DEFENSOR DE LA CORONA II." El juego funcionará de todas formas, pero es posible que no haya suficiente memoria para terminar el juego. Si ves éste mensaje de error, conseguirás liberar memoria de la siguientes formas: - desconecta la unidad de disco externa- desconecta el disco duro- asegúrate que tu sistema tiene al menos 1 Mb de memoria Chip Si tu sistema de audio sólo tiene un altavoz, no uses un adaptador en Y para mezclar los dos canales. Esto puede hacer que pierda la sincronización. Únicamente tienes que conectar uno de los dos canales de audio al altavoz.

Jugando

Quando tengas que elegir un personaje, utiliza los botones de las fechas situados a la izquierda del mando a distancia para mover el puntero hacia el caballero que desees elegir, luego pulsa el botón A. Presta especial atención a las habilidades de cada caballero, ya que influirán en tus decisiones durante el juego.

Enseguida verás la pantalla principal de selección, que muestra un mapa de Inglaterra, y cinco acciones distintas. La fecha y la cantidad de dinero reunido para el rescate hasta el momento aparecen en la parte inferior izquierda de la pantalla. Esta es tu "puntuación". Tu personaje comienza el juego con un territorio y 500 libras. Tu territorio es el de color azul claro, mientras que el verde oscuro pertenece a un caballero que puedes considerar como tu aliado. Los otros cuatro territorios de colores son de

caballeros enemigos. El escudo blanco indica la posición de tu ejército.

El objetivo principal del juego es reunir las 20,000 libras necesarias para liberar al rey Ricardo. Dispones aproximadamente de dos años para conseguirlo. El caballero Robin de Loxley se ha ofrecido a ayudarte en dicha tarea, pero sólo podrás utilizar su ayuda en tres ocasiones. Usa los botones con las flechas arriba y abajo del mando a distancia para cambiar de opción—IR AL TORNEO, INTENTAR CONQUISTA, ASALTAR UN CASTILLO, REVISAR BIENES, VER MAPA. Cuando la opción deseada está destacada, pulsa el botón A para seleccionarla.

Intentar Conquista

Cada territorio que poseas genera unas ganancias al mes, así que mientras más terrenos poseas, mayor será tu riqueza. Una conquista militar es una forma de obtener más territorios. Cuando se te pregunte hacia dónde deseas mover tu ejército utiliza los botones con las flechas hasta situar el puntero en el territorio al que deseas desplazarte y pulsa el botón A. Si pulsas el botón B volverás al menú principal. Sólo puedes mover tu ejército a tierras colindantes. Tus soldados pueden moverse libremente por tus territorios (azules) y se les permitirá el paso a través de las tierras de tu aliado (verde oscuro). Los territorios que no pertenecen a ningún caballero están indefensos y pueden ser tomados fácilmente al principio del juego. Sin embargo, para conquistar la mayoría de los territorios ocupados tendrás que disputar una batalla.

Si un territorio está protegido por un castillo, tu ejército necesitará una catapulta para atacarlo. La catapulta puede lanzar piedras o fuego griego hacia los muros del castillo. Para utilizar la catapulta, usa los botones con las flechas izquierda y derecha para situar al soldado enfrente de la roca o la olla de fuego que deseas lanzar, entonces pulsa el botón con la flecha hacia abajo. Después de que el soldado cargue la munición pulsa el botón A para disparar. Las piedras son de distinto peso, así que el ajuste de la catapulta no tendrá siempre el mismo resultado. Utiliza los botones hacia arriba y abajo para ajustar la fuerza del disparo. Trata de golpear primero en la parte superior del muro, después trata de bajar el punto de impacto conforme aumente la parte destruida. Lanzando fuego griego por encima del muro dañarás el interior del castillo y desmoralizará a sus defensores. Si capturas el castillo llevará un tiempo repararlo, y durante éste tiempo te será difícil defenderlo.

En los combates mano a mano, tu controlas la intensidad del ataque. Puedes ganar algunas batallas con pocas bajas, pero si tu ejército es muy grande, un ataque feroz podría salvar la situación, dependiendo del entusiasmo de tus tropas.

Robin de Loxley puede ofrecerte ayuda antes de una batalla. Si aceptas su ayuda, tus tropas se verán reforzadas por su banda de bandidos.

Ir al Torneo

Una forma de obtener riquezas y tierras es luchar por ellas. Si posees al menos 60 libras, puedes acudir a los torneos. (En algunas ocasiones, otros caballeros te invitarán a un torneo, y te verás obligado a ir). Cuando te piden que elijas a tu primer adversario, utiliza los botones hacia arriba y abajo para desplazarte entre los distintos adversarios, y después pulsa el botón A

para indicar tu selección. Cuanto mayor sea la habilidad en la lucha de tu adversario, más difícil será desmontarlo.

Los premios por esta lucha se eligen de la misma forma que el adversario. (Cada vez que aparezca un cuadro de información en pantalla, se puede cancelar pulsando el botón B). Cuando se inicia la acción y tu adversario viene hacia ti, puedes usar los cuatro botones de dirección para apuntar con tu lanza en el centro de su escudo. La vista lateral que aparece a continuación te muestra quien fué el afortunado. Puedes enfrentarte a tres adversarios, pero si pierdes, volverás a la pantalla principal de selección.

Asaltar Castillo

Puedes llevar a cabo la invasión de un castillo de otro caballero con la esperanza de robarle parte de su tesoro. Cuando te pregunten qué castillo quieres invadir, utiliza los botones de dirección para situar el puntero, luego pulsa el botón A para confirmar la selección. Si pulsas el botón B, volverás a la pantalla principal de selección, en el caso de que cambies de opinión.

Después de elegir el castillo para invadir, encontrarás a tu caballero enfrentándose a un guardia en el patio del castillo. Aquí es donde pondrás en juego tu destreza con la espada. Los guardias del castillo tratarán de capturarte vivo, para poder retenerte y pedir un rescate. Usa los botones hacia la derecha e izquierda para mover tu personaje adelante y atrás, el botón B para defenderte de los ataques de tu enemigo y el botón A para atacar. Trata de atacarle cuando está avanzando hacia ti.

Robin de Loxley y el fraile Tuck pueden ofrecerse a acompañarte en tu incursión. Serán de gran ayuda en el patio, pero dentro del castillo estarás solo.

Una invasión con éxito no sólo aumenta tus riquezas, sino que debilita al dueño del castillo, ya que tendrá menos dinero para montar una campaña militar.

Revisar Bienes

Esta es la parte del juego donde puedes examinar el estado actual de tus recursos, incluidos la cantidad y distribución de tus riquezas, número de hombres de tu ejército, vigilancia de los castillos, etc. También desde aquí puedes comenzar la construcción de castillos, la redistribución de tus riquezas, mandar espías a otros territorios, formar tu ejército y contribuir al rescate del rey Ricardo, aunque tus consejeros pueden manejar muchos de estos asuntos por ti.

Cuando seleccionas REVISAR BIENES, se te mostrará un resumen del estado actual de tus bienes y dos opciones. Si seleccionas ENTREGAR BIENES A LOS CONSEJEROS, ellos se harán cargo lo mejor posible de las distintas tareas como pagar a las tropas, enviar espías, contribuir al rescate del rey Ricardo y muchas otras necesidades para manejar tu pequeño imperio. También te pueden alertar cuando crean que es necesaria tu atención. Mientras la moral se mantenga alta, podrás confiar en tus consejeros.

CONTROLAR TUS PROPIOS BIENES te mostrará una serie de opciones que te permitirán el control directo de tus asuntos. Esto se puede realizar en cualquier momento durante el juego, y devolver el control a los consejeros cuando lo desees. El botón B te devolverá al menú principal.

Controlar Tus Propios Bienes

Comprar Tierras

Si hay algún territorio a la venta, éste se resaltarán en pantalla al tiempo que aparece una breve descripción. Tu podrás aceptar o rechazar la oferta de compra.

Vender Tierras

Usa los botones de dirección para situar el puntero en el territorio que deseas vender, y pulsa el botón A. Si hay algún caballero interesado, te hará una oferta. La puedes aceptar o rechazar.

Construir Castillo

Utiliza los botones de dirección para mover el puntero al territorio donde quieres construir el castillo, después pulsa el botón A para comenzar la construcción. Una vez iniciada la construcción, llevará varios meses hasta que se termine el castillo y sea utilizable.

Soldados

Utiliza los botones hacia arriba y abajo para destacar la opción que desees. Cuando hayas elegido entre caballeros y soldados, puedes usar los botones de izquierda y derecha para contratar o despedir a los hombres. Los caballeros cuestan 5 libras mensuales y los soldados 1 libra al mes. Sus salarios serán deducidos automáticamente de tu tesoro cada mes. Para ajustar el número de guardias de castillo, selecciona dicha opción y pulsa el botón A. Si posees más de un castillo puedes usar los botones de dirección para elegir uno u otro. Cuando lo hayas elegido pulsa el botón A y a continuación puedes mandar guardias al castillo y del castillo usando los botones de izquierda y derecha. Para terminar pulsa el botón A.

Enviar Espía

Puedes enviar un espía a los territorios enemigos usando los botones de dirección para situar el puntero en el territorio seleccionado y pulsando a continuación el botón A. El espía regresará al cabo de varios días, y no siempre podrá darte información útil.

Añadir al Rescate

Podrás ver un pequeño recuadro con el valor de tus riquezas. Utiliza los botones arriba y abajo para traspasar la cantidad deseada al rescate total. El dinero depositado en el rescate puede ser prestado de vuelta hasta principios del mes siguiente.

Ver Mapa

Utiliza los botones de dirección para mover el puntero a cualquier territorio y después pulsa el botón A. En pantalla aparecerá un texto con información sobre el territorio elegido. Puedes seguir eligiendo otros territorios con el botón A, o usar el botón B para volver al menú principal.

Durante El Juego

De vez en cuando, pueden darse determinadas situaciones al azar sobre las cuales no tienes control. Bandidos vagabundos que roban a tu recaudador de impuestos, caballeros que proclaman un torneo, o ser atacado sin advertencia. Deberás responder a cada uno de estos desafíos cuando se presente la ocasión.

Surgerencias

El personaje que eliges al principio no sólo tendrá habilidades para el mando, o en la esgrima, además tienen una "reputación" que afecta principalmente a la forma en que será tratado por los otros caballeros. Por ejemplo, Wolfric puede ser atacado con mas frecuencia, mientras que Cedric puede recibir mas ofertas de negociación.

Si juegas representando a Cedric de Rotherwood, tienes la opción de jugar de una forma sumamente estratégica. Puedes tomar los territorios ocupados sin batalla y amasar una gran gran cantidad de riqueza gracias a la compra y venta de tierras. La mayoría de los caballeros enemigos estarán ansiosos de negociar con Cedric, y algo reacios a atacarlo (a menos que él los ataque antes). Recuerda que construir castillos aumenta el valor de la tierra.

En los torneos no arriesgues tierras o dinero si te enfrentas a un contrario que tiene más habilidad en combate que tú. Batallar sólo por la fama no es tan inconsecuente como parece, ya que la lealtad de tu ejército y el trato que recibes de otros caballeros depende de tu fama.

En ocasiones puedes saber cuanto dinero tiene otro caballero por la cantidad que apuesta en un torneo. Si sólo ofrece 100 ó 200 libras es que sus finanzas probablemente están disminuyendo.

Si sus enemigos capturan una doncella sajona, lo mejor es intentar rescatarla aunque no tengas mucha habilidad en esgrima. Deberás sopesar el precio de ser capturado con el del costo del descenso de tu fama ante los ojos de tus seguidores.

El dinero depositado para el rescate puede pedirse prestado hasta el principio del mes siguiente. Piensa cómo puedes obtener ventaja de este hecho, ya que el dinero del rescate esta a salvo de bandidos, ataques y conquistas, mientras que tu tesoro tiene más riesgos.

Atacar el castillo de tu aliado lo volverá en tu contra. Pero se considera justo tomar su tierra o su dinero en un torneo.

Si los muros de un castillo están intactos, los guardias del castillo pueden defenderse ante un ejército hasta diez veces mayor.

Opciones Especiales

En determinados televisores, el juego comienza en el modo "cinemascope", con un borde por encima y debajo de la imagen. Es posible cambiar el juego a "pantalla completa". Simplemente tienes que pulsar el botón A mientras aparece la secuencia inicial de créditos. Ahora, el juego debería ocupar toda la pantalla de tu televisor.

Esta imagen a "pantalla completa" puede causar un problema de sincronismo vertical en tu televisor (la imagen se desplaza verticalmente). Esto quiere decir que tu televisor no permite el modo de "pantalla completa". Si te ocurre ésto, vuelve a pulsar el botón A para volver al modo "cinemascope".

El Defensor de la Corona II tiene una opción especial que le permite jugar solo. Todo lo que tienes que hacer es ejecutar el programa como siempre, pero sin pulsar ningún botón. Después de 20 segundos, el programa empezará a jugar de forma aleatoria. A partir de ese momento, puedes sentarte y observar. Si quieres, puedes detenerlo y tomar el control en cualquier momento al pulsar cualquier botón del mando a distancia.

Después de empezar a jugar, si no pulsas ningún botón durante un determinado tiempo, la pantalla del juego desaparecerá, mostrando en su lugar el mensaje "El Defensor de la Corona II". Esto evita que se queme la pantalla de tu televisor. Para seguir jugando sólo tienes que pulsar un botón del mando a distancia.

El origen de El Defensor de la Corona.

El Defensor de la Corona fué escrito originalmente para el ordenador personal AMIGA siendo publicado por Cinemaware como su primer "juego de cine interactivo". El juego estableció una nueva norma en gráficos de ordenador, adquiriendo una inmediata popularidad. El juego original fué transportado a otros modelos de ordenador y lanzado como uno de los primeros juegos en CD-ROM para PC en MS-DOS™

Para crear El Defensor de la Corona II, se encargó a Jim Sachs la mejora del juego mediante el uso de gráficos adicionales, animación y adicción. El juego fué rediseñado por completo para aprovechar la tecnología más reciente únicamente disponible en el CDTV. La gran capacidad de almacenamiento (unas 340 veces más que en los dos discos flexibles utilizados en el juego original) permite además de gráficos magníficos, animación, música, efectos de sonido y voz, la posibilidad de disponer de versiones en cinco idiomas distintos en el mismo disco CDTV.

AMIGA CD32



Commodore